

<b>Resuelve el problema</b>	
<b>Tipología</b>	Juego de rol.
<b>Área competencial</b>	Resolución de problemas.
<b>Competencias digitales</b>	Resolución de problemas técnicos.
<b>Objetivos</b>	<p>Adquirir la capacidad para plantear y valorar diferentes estrategias para resolver un problema.</p> <p>Desarrollar la capacidad de ayudar y colaborar con sus compañeros en la resolución de problemas.</p>
<b>Desarrollo de la actividad</b>	<p>Esta actividad consiste en un juego de rol en el que se trabajarán contenidos relacionados con esta competencia digital. Para ello, se dividirá a la clase en varios grupos y se presentará a cada uno un problema al que deben dar solución. Ej: “Chicos, ayudadme, acaba de entrar un virus en mi ordenador y no sé qué puedo hacer.” Los alumnos de ese grupo deberán representar ante toda la clase cómo actuarían ante dicha situación, en la que el fin es que se presten a ayudar a la persona que está sufriendo esa situación y que le ofrezcan varias maneras de solventar el problema.</p> <p>Así comprobaremos los conocimientos que tienen los alumnos sobre dicho tema.</p> <p>*Esto se podrá hacer antes de trabajar los contenidos, para saber de ante mano los conocimientos previos que tienen los estudiantes o una vez trabajada la lección.</p>
<b>Requisitos tecnológicos</b>	Ordenador por si los alumnos quieren manejarlo para plantear su estrategia.
<b>Créditos</b>	Elia Bernal Ariza. Máster las TIC en Educación. Universidad de Salamanca.